PLAYSTATION BLAST

WWW.PLAY LAS M.BR

#11
ABR
2013

ANÁLISE O CÉU É O LIMITE EM

BIOSHOCK INFINITE

RESIDENT EVIL REVELATIONS ▪ **DARKSTALKERS RESSURECTION** ▪ WILD ARMS ▪ **MASS EFFECT 3: CITADEL**

Ao infinito... e além!

FPS é um gênero fadado à repetição de fórmula? O primeiro Bioshock (PS3) provou que não em 2007 e agora, já no aparente fim dessa geração de videogames, seu mais novo capítulo, Bioshock Infinite, deixa mais uma vez claro a qualidade e ousadia da série. Além de analisarmos esse brilhante lançamento para PS3, voltamos ao passado da série e matamos um pouco da saudade de Rapture em mais um Stage Select. Você ainda confere Análises e Prévias dos títulos que estão dando o que falar, além da estreia de nossa coluna BlastNetwork. **– Rafael Neves**

04 STAGE SELECT **Rapture (Bioshock)**

35 GUIA DLC **Mass Effect 3: Citadel**

07 BLAST FROM THE PAST **Wild Arms (PS)**

40 BLASTNETWORK **Scott Pilgrim vs. The World e mais!**

14 PRÉVIA **Resident Evil: Revelations (PS3)**

MAIS ONLINE!

PERFIL **Perfil: Jack (Bioshock)**

18 ANÁLISE **Bioshock (PS3)**

TOP 10 **10 melhores momentos em jogos de PS3**

25 ANÁLISE **Darkstalkers Ressurection (PS3)**

DISCUSSÃO **O PlayStation 4 pode ser o último console da Sony**

30 ANÁLISE **Bioshock Infinite (PS3)**

ANÁLISE **The Walking Dead: Survival Instinct (PS3)**

PLAYSTATION BLAST

DIRETOR GERAL / EDITORIAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Leandro Fernandes

REDAÇÃO

Rafael Neves
Filipe Salles
Rodrigo Estevam
Alberto Canen
Samuel Coelho
Felipe Storino
Leandro Fernandes

REVISÃO

Vitor Tibério
Bruna Lima
Gabriel Toschi
Leandro Freire
José Carlos Alves

DIAGRAMAÇÃO

Leandro Fernandes
Eidy Tasaka
Agatha Christine
Ricardo Ronda
Guilherme Vargas
ítalo Lourenço

CAPA

Diego Migueis

Pequena Irmã e Grande Padre *por* ***Sybellyus Paiva***

ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA PLAYSTATION BLAST!

E receba todas as edições em seu e-mail com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

por **Filipe Salles**

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Agatha Christine

Stage Select: Rapture

Quando você pensa em uma cidade localizada ao fundo do mar, povoada de mentes geniais e isolada de todo o restante do mundo, imagina a lendária Atlantis? Bom, talvez sim, mas se você é um gamer, com certeza também lembra de Rapture, o ambiente principal onde se desenrolam os eventos de **Bioshock** e Bioshock 2 (PS3). Nesta edição da revista Playstation Blast daremos um passeio por esse cenário único dos videogames.

Moralidade? Religiões? Pra quê?

Irritado com as questões políticas, éticas e/ou religiosas que impedem a evolução dos seres humanos, o personagem Andrew Ryan projeta uma cidade secreta, com o objetivo de reunir mentes brilhantes em uma sociedade livre de quaisquer sistemas autoritários que possam atravancar o progresso.

Sua cidade foi batizada de Rapture, termo cristão utilizado para definir o evento no qual Deus levará seus fiéis para o paraíso e deixará os infiés na Terra. Um fato irônico nesta história é que Andrew Ryan não é apenas um ateu ferrenho, mas também proibiu a prática do cristianismo em sua cidade, sendo o ateísmo a "religião" oficial de Rapture.

Toda a estrutura local é autossustentável, com áreas próprias para cultivo de alimentos, geração de ar e energia elétrica. Apesar de aparentemente ser uma cidade modelo, os problemas sociais desencadeados na política de Ryan culminariam em sua ruína, mesmo com o grande avanço científico conquistado pelos habitantes.

O problema de uma ideologia levada ao extremo

Andrew Ryan era um defensor extremo do capitalismo, tanto que, em **Rapture**, coisas como programas sociais e serviços públicos não existem, tudo é privatizado, até mesmo o ar que se respira. O maior problema está também na assistência nula aos cidadãos, onde os patrões detinham todo o poder para fazer o que bem entendessem com seus empregados, o que culminou em um sentimento de revolta geral da população, provocando uma guerra civil.

É dentro deste contexto que somos inseridos ao universo de **Bioshock:** onde outrora houve uma maravilhosa cidade, agora há um local em ruínas onde está o protagonista **Jack**, sem nenhum conhecimento da área e caçado por seres mutantes. Numa situação dessas, não dá para evitar o apelo: poderia, por gentileza, me tirar daqui o mais rápido possível?

Milhares de referências

Voltando à ironia encontrada no próprio nome da cidade, a verdade é que Rapture é um poço infinito de referências religiosas e mitológicas: muitas de suas localidades se relacionam à cultura greco-romana, como o **Hephaestus**, centro gerador de energia para a cidade e **Neptune's bounty**, que serve de porto.

Por fim, Rapture é um cenário que evoca mistério semelhante à Atlantis e também carregado de crítica social, alertando os jogadores sobre riscos que correm ao tomar posições ideológicas extremas, sejam elas quais forem. Então, vamos às profundezas do mar para conhecer Rapture pessoalmente?

BLAST FROM THE PAST

por **Samuel Coelho**

Revisão: Leandro Freire
Diagramação: Eidy Tasaka

Em Wild Arms (PS), junte-se a Rudy, Jack e Cecilia para salvar o planeta Filgaia dos demônios

Lançado originalmente no Japão pela Media Vision, em 1996, e com sua versão ocidental publicada somente em 1998, logo após a revolução que a série da antiga Squaresoft, atual Square Enix, provocou com o lançamento de Final Fantasy VII, Wild Arms tem a marca de um daqueles jogos que não recebeu nas terras do sol poente a devida atenção que merecia. Se unindo a três protagonistas com histórias e motivações diversas e bem definidas, o jogador deverá lutar em defesa da continuidade da vida no semidesértico, mas atraente, planeta Filgaia, que após o encerramento não definitivo de uma guerra que ocorrera há vários anos entre seus antigos habitantes e uma raça de alienígenas demoníacos, passou a perder pouco a pouco sua essência vital, o que provocou o processo de desertificação.

RPG transgênico

Fica logo claro que a premissa narrativa do jogo oferece a boa e velha missão de salvar o mundo da destruição, temática muito comum de ser encontrada nos RPGs japoneses e até em grande parte dos RPGs ocidentais. O diferencial deste título, no entanto, se mostra através de sua mecânica, que usa uma fórmula com altas doses de elementos dos sistemas de RPG tradicional por turno aliados a um esquema de exploração de cenários que incentiva o jogador a realmente averiguar com atenção os objetos de cena e o cenário como um todo. Mas não se engane, em essência Wild Arms é um RPG tradicionalíssimo. Tal mecânica de exploração, que é muito comum em jogos de aventura onde precisamos procurar por pistas e resolver puzzles utilizando características únicas de alguns objetos de inventário, é utilizada em Wild Arms apenas para adicionar mais profundidade e diversão à sua jogabilidade.

Você começa a aventura de uma forma um tanto quanto inusitada, através de uma narrativa não-linear. Escolhendo cada um dos três personagens principais, seu objetivo inicial será entender um pouquinho da história e das motivações de cada um enquanto caminha no jogo em direção a fazer com que o destino dos três heróis se cruze. Graças a esse desenrolar, ficamos conhecendo logo de início um bom bocado sobre a cultura e a mentalidade das pessoas desse mundo enquanto também logo vamos tomando consciência do atual e preocupante estado em que se encontra o planeta graças ao processo degenerativo desencadeado pelos demônios.

Mas o jogo vai além dos vários puzzles que são quase sempre fáceis de serem resolvidos. Como forma de conectar mais ainda os gêneros aventura e RPG, você aumentará os atributos de seus personagens não apenas através das muitas batalhas por turno contra dezenas de tipos de inimigos. A recompensa por você explorar e resolver todos os enigmas de cada canto de todos cenários, seja de cidade ou de dungeon, muitas vezes virá na forma de power-ups para atributos específicos que farão com que você ganhe um leve aumento definitivo para um dado atributos a cada vez que você possuir e resolver usar um destes itens. Além de incentivar um maior estado de imersão no mundo do jogo, isso nos permite ter um certo controle na forma como os três protagonistas se desenvolvem.

Caçadores de Sonhos

Antes de ficarem popularmente conhecidos como os salvadores de Filgaia, os três heróis de Wild Arms serão conhecidos em um momento ou outro ao longo da história como Caçadores de Sonhos, pessoas de reputação duvidosa que viajam pelo mundo sem rumo definido atrás de aventura e recompensas. Cada um dos membros desse trio tem traços bem distintos um do outro, e se complementam muito bem tanto intelectualmente como na forma de party para as batalhas.

Rudy Roughknight é o personagem mais enigmático da história, um Caçador de Sonhos que logo nos passa a impressão de ser um garoto de hábitos simples, com boa vontade e um coração puro, mas de quem quase nada sabemos verdadeiramente a respeito. Apesar da pouca agilidade, em comparação aos outros dois protagonistas, ele é o único do grupo capaz de usar os equipamentos conhecidos como ARMs, que possuem grande poder de destruição. Além disso, o jovem de apenas quinze anos de idade é dotado misteriosamente de uma força sobre-humana, o que fez com que a maioria das outras pessoas sempre o temessem e o repelissem para fora da sociedade assim que se davam conta disso.

Jack Van Burace é um espadachim de 27 anos perito nas técnicas conhecidas como Fast Draw, capazes de, num piscar de olhos, dizimar grupos inteiros de inimigos. Ele está sempre acompanhado de seu simpático amigo, e quase bichinho de estimação, Hanpan, e viaja pelo mundo em busca de poder e vingança enquanto tenta se redimir da culpa que assumiu por deixar morrer o amor de sua vida. Alguns detalhes do seu passado são revelados através um prelúdio que o jogador pode assistir ao não pressionar nenhum botão na tela de abertura do jogo.

Cecilia Adlehyde é a princesa de um dos maiores reinos de Filgaia. Ela foi educada desde muito jovem num convento com o intuito de se tornar uma grande conhecedora e usuária de magia. Aos dezesseis anos, quando estava prestes a retornar à sua terra natal para assumir seu lugar como princesa, um chamado de uma das deidades mantenedoras da vida em Filgaia, conhecidas como Guardiões, coloca a garota na posição de uma das peças principais para a salvação de todo o planeta. Após a ameaça de destruição iminente chegar com toda a força ao seu reino, ela embarca em uma aventura para tentar salvar o mundo e recuperar a Teardrop, uma relíquia sua que é fundamental para o desfecho da guerra e para o futuro de Filgaia.

Diversão imersiva, pura e simples

O grupo de heróis viajará pelo mundo a pé, de navio, montado em um Golem e até utilizando um sistema de teletransportes construído por membros de uma civilização antiga. Nas batalhas, além de você poder usar as habilidades específicas de cada personagem, ainda é possível contar com o apoio de vários Guardiões que podem ser usados como summons por qualquer um dos protagonistas e que, dependendo de suas características, conferem ao personagem ao qual se "ligam" um bônus temporário de atributos.

Para que salvemos Filgaia de seu destino apocalíptico precisaremos nos mudar para lá por cerca de 40 horas, que, diga-se de passagem, não são em quase nenhum momento tediosas. O título só aparentemente não inova em nada, mas a verdade é que nele conseguiram misturar elementos incomuns de encontrarmos juntos em um mesmo jogo até nos dias de hoje. Elementos capazes de nos proporcionar uma aventura longa, divertida, de mecânica simples e funcional, com uma boa dose de personagens carismáticos e muitas reviravoltas. Wild Arms ainda hoje pode angariar fãs entre os que não priorizam tanto avanços técnicos na questão gráfica. E para os que realmente não curtem um visual retrô com sprites, mas que ainda assim se interessaram pelo apelo conceitual da série, vale lembrar que foi lançado para o PlayStation 2 uma versão remake deste jogo, intitulada Wild Arms Alter Code: F.

RESIDENT EVIL REVELATIONS UNVEILED EDITION

PS3

Embarque em uma nova e aterrorizante aventura em alto mar em Resident Evil Revelations: Unveiled Edition (PS3)

Muita gente torce o nariz quando o assunto são os novos games da franquia Resident Evil. Desde o lançamento do quarto jogo da série principal, que trouxe muitas mudanças que em sua maioria não agradaram os fãs "das antigas", cada anúncio de um novo game gera discussão atrás de discussão: de um lado, os novos fãs que conheceram a saga a partir de Resident Evil 4; do outro, aqueles que acham que a série só prestava até o lançamento de Resident Evil 3. Um exemplo recente foi o lançamento de RE6, em outubro de 2012, que trouxe diversas inovações mas que acabou não agradando muita gente, sendo considerado um dos piores Resident Evil pela grande massa de jogadores mais nostálgicos. (especificamente aqueles mais "xiitas") Mas Resident Evil 6 não é um jogo ruim, muito pelo contrário; tudo leva a crer que o ódio que o jogo gerou se deu por conta de algumas promessas feitas pela Capcom, em especial a de que o game traria a série de volta às suas origens... E isso não aconteceu. Pelo menos não no sexto game numerado.

por ***Rodrigo Estevam***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Ítalo Lourenço

Acontece que em fevereiro do mesmo ano chegava às prateleiras americanas um outro jogo da série, também incluso no cânone, mas sem numeração: Resident Evil Revelations foi lançado para o mais recente portátil da Nintendo, o 3DS. E o mais interessante dessa história é que meses antes de seu lançamento, os produtores de Revelations prometeram a exata mesma coisa: um retorno às origens. Só que com o jogo para o portátil da Nintendo a promessa foi atendida, e em janeiro de 2013 a Capcom anunciou uma remasterização em Alta Definição, que vai chegar às lojas no dia 21 de maio para as principais plataformas de mesa, dentre elas nosso querido PS3.

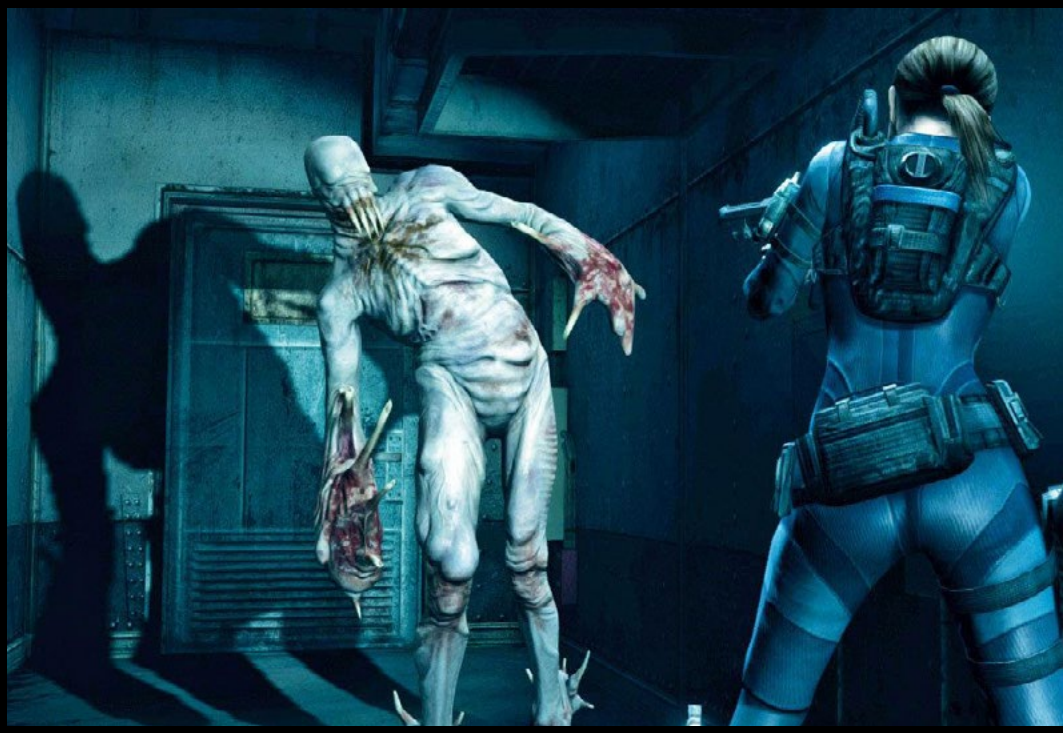
E o Vita?

Sendo Revelations um jogo pensado desde o início para ser exclusivo do Nintendo 3DS, quando começaram a surgir os primeiros rumores acerca de um port para outras plataformas os donos de PS Vita se entusiasmaram com a possibilidade de finalmente jogar um dos melhores games da franquia. Só que infelizmente a Capcom acabou revelando que o portátil da Sony ficaria de fora da brincadeira, pois o port foi feito para levar a experiência de Revelations para os consoles de mesa. (o que é uma pena)

À moda antiga

Resident Evil Revelations se passa entre os acontecimentos vistos em RE4 e RE5. Jill Valentine está de volta, dessa vez ao lado de seu novo parceiro Parker Luciani, e deve ir até o meio do Oceano Pacífico para investigar o paradeiro de seu ex-parceiro, amigo e co-fundador da BSAA, Chris Redfield. Ao chegar ao local indicado pelas coordenadas recebidas, a moça se depara com cruzeiro de luxo abandonado, e ao entrar para investigar o local acaba descobrindo que o navio está infestado de criaturas vítimas da mutação causada por um novo vírus, o T-Abyss, uma variação aquática do T-Virus criado pela Umbrella.

Por se passar em boa parte do tempo dentro de um navio, os ambientes de jogo são bastante apertados e escuros, remetendo aos corredores claustrofóbicos da Mansão do primeiro Resident Evil. Aliás, por se tratar de um cruzeiro de luxo muitos ambientes do navio lembram (e muito) os cômodos visitados nas montanhas Arklay. Revelations também traz de volta as famosas chaves com adornos e entalhes, ícones dos primeiros games da franquia.



Pra tornar tudo ainda mais nostálgico, além dos elementos que remetem aos primeiros RE e da presença de dois dos maiores ícones de toda a franquia, Revelations traz de volta algo que foi decisivo para o sucesso do jogo: a escassez de munição. Os inimigos não mais morrem deixando pra traz dinheiro ou munição. Em Revelations a coisa muitas vezes pode ficar complicada, principalmente se balas forem desperdiçadas. Isso cria um clima de suspense, já que você nunca sabe se é melhor poupar seus tiros para prováveis adversários mais fortes ou se o ideal é acabar com tudo o que vier pela frente. Pra amenizar um pouco a situação é possível utilizar a faca de combate, mas ela não é lá a melhor ferramenta pra dar cabo de mutantes mortos-vivos.

Inimigos novos na área

Além de personagens e armas via DLC, gráficos remasterizados e suporte à ResidentEvil.NET (o site oficial de Resident Evil onde você pode adicionar amigos, comparar desempenhos e receber novos conteúdos), Revelations traz ainda dois novos inimigos: o terrível Wall Blister e outro cujo nome ainda não foi revelado. Segundo a Capcom os dois novos monstros chegaram pra acabar com a paz dos jogadores no Raid Mode.

Pra jogar acompanhado

Não se engane pelo subtítulo: você não vai morrer de medo jogo a ponto de precisar jogar com alguém do seu lado. Mas também não se anime demais: infelizmente Revelations não permite que a jogatina seja em dupla na campanha principal. Foi assim no 3DS, e provavelmente vai ser assim na versão HD também (a menos que a Capcom anuncie um modo Campanha para dois jogadores, o que ela não fez até o fechamento dessa matéria).

Ainda assim, Resident Evil Revelations conta com um modo multiplayer pra lá de divertido. Diferente dos games anteriores, que traziam o modo Mercenários, Revelations conta com o Raid Mode, um modo de jogo que consiste em ir de um ponto a outro do cenário derrotando os inimigos ao lado de um amigo em multiplayer local ou online (ou sozinho mesmo). A versão HD do jogo vai contar com os famigerados DLCs, ausentes na versão original, que prometem trazer novas armas e personagens jogáveis.

Bom demais pra não ser jogado

Revelations tenta criar uma atmosfera sombria aproveitando-se dos já citados ambientes apertados em conjunto com músicas e efeitos sonoros capazes de fazer seu coração parar por alguns segundos. Não é exagero quando digo que a tensão aumenta a cada pedido de socorro do capitão do Queen Zenobia... A direção de dublagem também se supera, com diálogos pertinentes e muito bem interpretados.

A equipe de Resident Evil Revelations conseguiu unir de forma magistral os elementos certos, criando um dos melhores games de toda a história da série. Se você se decepcionou com os últimos lançamentos da série ou simplesmente quer jogar um Resident Evil que honra o legado deixado pelos seus antecessores, Revelations é a sua melhor oportunidade até agora.

E o Off-TV Play?

Todo mundo tá careca de saber que o PS Vita pode ser usado como controle do PS3, certo? E que alguns jogos permitem que a jogatina role toda na tela do portátil, correto? Levando isso em consideração e somando o fato de que o novo console da Nintendo tem um controle bem semelhante ao Vita, não seria muito absurdo esperar que a versão para PS3 pudesse contar com jogabilidade semelhante. O Vita poderia exibir mapas e inventário, deixando a tela da TV livre para exibir toda a ação do jogo; ou ainda servir como tela de jogo, deixando a TV livre para ser utilizada por outra pessoa (ou pra permitir que se jogue em outro cômodo longe da televisão, por exemplo). Por incrível que pareça, Revelations não ter o recurso Off-TV Play disponível no Wii U. Pelo menos não em seu lançamento, então cruzemos os dedos para que a Capcom mude de ideia e lance uma atualização permitindo o uso do PS Vita como controle.

EXPECTATIVA

5

Resident Evil Revelations: Unveiled Edition (PS3)

Developer: Capcom **Gênero:** Survival Horror
Lançamento: 21 de maio de 2013

PS3

por **Felipe Storino**

Revisão: Rafael Neves
Diagramação: Ricardo Ronda

BIOSHOCK

Não sou grande fã de jogos de tiro em primeira pessoa, os chamados FPS, então acabei demorando para dar a devida atenção a **BioShock**. Porém, com o lançamento do próximo jogo da franquia, resolvi comprar os dois primeiros. Para minha surpresa, Bioshock é muito mais do que um simples jogo de tiro, conseguindo uma mistura quase perfeita entre ação, *survival horror* e estratégia. Além disso, o game é uma verdadeira aula de como contar uma boa história e oferecer imersão ao jogador, apenas utilizando os cenários ao redor.

Bem-vindo à Rapture

"Não há deuses ou reis. Somente Homens.

BioShock começa com o protagonista da aventura sofrendo um acidente de avião e caindo no mar, tendo que se refugiar em uma espécie de farol. Já neste início, é possível perceber o cuidado com que o jogo foi feito. Os destroços do avião no cenário não são estáticos, é possível ver os pedaços afundando lentamente no mar. O farol é na verdade uma entrada para a cidade submersa de Rapture, que foi construída no fundo do Oceano Atlântico pelo industrialista Andrew Ryan.

O objetivo dele era reunir em um mesmo lugar apenas os melhores exemplares da raça humana, como grandes cientistas e pensadores. As coisas funcionaram bem até o dia em que uma das cientistas descobriu a substância ADAM, que era capaz de modificar geneticamente uma pessoa e dar poderes a ela. O problema é que o uso excessivo dessa substância fez com que grande parte da população de Rapture enlouquecesse e a sociedade ruiu. É nesse cenário de caos que o jogador chega até a cidade, sem conhecimento do que está acontecendo e totalmente desarmado.

Logo na entrada da cidade, **o clima de tensão e terror já é bem maior do que nos últimos jogos da série Resident Evil**, com um dos insanos moradores aparecendo para dar as "boas-vindas". Para espantar o indivíduo, aparecem outros dois seres que serão recorrentes durante a jogatina: uma Little Sister e seu Big Daddy. A primeira é a responsável por extrair o ADAM dos cadáveres e o segundo é seu protetor, que utiliza uma armadura e armamento pesado que o tornam praticamente imbatível. Felizmente, se você não mexer com eles, eles o deixarão em paz. Apesar de serem bizarros, são as criaturas mais normais que você vai encontrar em Rapture.

Little Sister e Big Daddy

Observação e estratégia

No início, tudo o que temos para nos defender é uma chave inglesa, fazendo com que andemos devagar e evitando fazer qualquer barulho que possa atrair a atenção dos inimigos. Não demora para conseguir armas de fogo, mas, no começo, a munição não é abundante, sendo conseguida principalmente ao se revistar os corpos dos adversários. O protagonista conta também com alguns poderes chamados de Plasmids. Para sobreviver em Rapture, é necessário saber utilizar bem os poderes em conjunto com as armas e os cenários. O Plasmid de choque, por exemplo, é muito mais eficiente se utilizado quando os inimigos estiverem em uma superfície molhada, atingindo todos eles sem gastar quase nada.

Já para o Plasmid de fogo, é sempre bom ficar atento em locais que tenham substâncias inflamáveis e atrair os inimigos para lá. Outros poderes interessantes que podem ser adquiridos são os que hipnotizam um Big Daddy (fazendo dele um aliado temporário) ou um que joga os inimigos uns contra os outros. Desta forma, utilizando um pouco de estratégia, é possível vencer alguns combates sem gastar praticamente nada, deixando que os inimigos se encarreguem deles mesmos. Para ajudar neste quesito, o jogador pode ainda hackear câmeras de segurança, turrets e robôs com metralhadoras, fazendo com que ataquem seus perseguidores. No começo, utilizar tudo isso pode parecer um pouco confuso, mas não demora para se acostumar com todo o esquema e a jogabilidade fluir bem.

Essa festa de ano novo foi bem agitada

Calma, doutor, eu juro que vou pagar a conta

Não foi uma boa ideia tentar eletrocutar esse cara

Big Daddies podem ser bons aliados

A ambientação de BioShock é sensacional, toda a história da cidade de Rapture vai sendo contada aos poucos através de gravações encontradas pelo jogador, nunca parando o jogo para mostrar uma cutscene. Além das gravações, algumas pessoas entram em contato com o jogador via rádio, seja para dar missões ou apenas para explicar um pouco a história da cidade. E apesar de ser um jogo de 2006, Bioshock ainda impressiona graficamente, com cenários muito bonitos e variados. O departamento sonoro também é excelente, sendo possível perceber a aproximação de algum inimigo apenas pelo som que ele está fazendo, além de saber de qual direção ele está vindo.

Prós

- História envolvente;
- Muitos poderes;
- Belos cenários submarinos.

Contras

- Dificuldade desbalanceada em alguns pontos;
- Pequenos bugs, como inimigos andando em círculos.

NOTA FINAL **8.0**

BioShock

PlayStation 3

PS3

por **Alberto Canen**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Eidy Tasaka

Darkstalkers Resurrection traz a franquia para a PSN em alta definição

Mais uma vez, o pessoal da Iron Galaxy Studios ficou encarregado de fazer um remake de uma franquia famosa de jogos de luta, demonstrando que ganhou a confiança da Capcom com o trabalho realizado em **Marvel vs. Capcom Origins**. A ideia é a mesma da outra coletânea: pegar dois jogos de luta clássicos dos arcades, dar um trato no visual e acrescentar alguns bônus interessantes, como jogatina online e tutoriais. Em **Darkstalkers Resurrection**, os jogadores têm à sua disposição: **Night Warriors: Darkstalkers Revenge** (1995) e **Darkstalkers 3** (1997). Ambos vão matar as saudades dos fãs e angariar novatos para lutar com diversos personagens de histórias de terror.

Fidelidade aos arcades

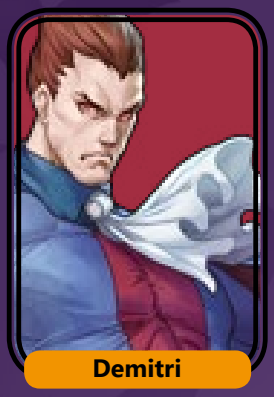
A franquia Darkstalkers teve início em 1994, com o lançamento de **Darkstalkers: The Night Warriors** ("Vampire", no Japão) para os arcades da época — o jogo foi portado para o PlayStation em 1996. A ideia do game, como o seu título sugere, é a de usar monstros lendários no lugar de lutadores comuns, como Frankestein, Pé-grande, lobisomem e, naturalmente, vampiros, que são os protagonistas da série. A jogabilidade era parecida com a encontrada em Street Fighter II, com algumas modificações, como bloqueio aéreo e andar agachado. Era praticamente um Street Fighter com monstros e mais colorido.

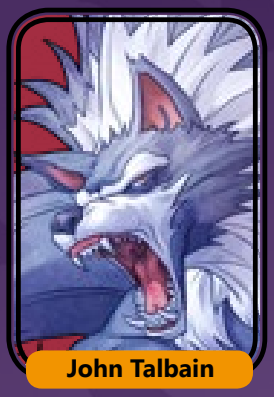
Devido ao sucesso da ousada aposta, a Capcom lançou **Night Warriors: Darkstalkers' Revenge** (Vampire Hunter, no Japão) para os arcades, portando-o, na época, exclusivamente, para o saudoso Sega Saturn. O jogo trouxe melhorias na jogabilidade, como os combos em cadeia, opção de bloqueio automático e dois tipos de movimentos especiais: ES Specials e EX Specials, que requerem uso de parte do medidor de energia e do medidor completo, respectivamente. O jogo chegou ao PlayStation 2 através da coletânea Vampire: Darkstalkers Collection, que merece muitos elogios por receber todos os jogos lançados para os arcades.

O terceiro título da franquia, **Darkstalkers 3: Lord of Vampire** (Vampire Savior, no Japão), foi lançado em 1997 para os arcades. Entretanto, as versões portadas para Sega Saturn e PlayStation, em 1998, são as baseadas nas edições especiais (Vampire Hunter 2/Vampire Savior 2), que contam com pequenas mudanças na jogabilidade e com os três personagens que haviam sido excluídos: Donovan Baine, Huitzil e Pyron. Vale notar que Resurrection é baseado nas versões arcade e, infelizmente, conta apenas com 15 personagens, e não 18 das versões especiais. O sistema de lutas recebeu grandes alterações: agora, as batalhas ocorrem em apenas um round com dois medidores de vida, que vão diminuindo conforme os danos vão sendo recebidos — Damage Gauge System (Sistema de Medidor de Dano). Outra novidade é o uso da habilidade "Dark Force", em que cada personagem utiliza poderes especiais únicos por um período limitado de tempo.

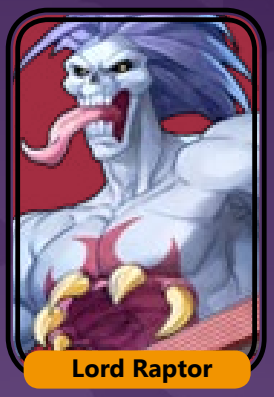
Huitzil, Donovan e Pyron, respectivamente, ficaram de fora

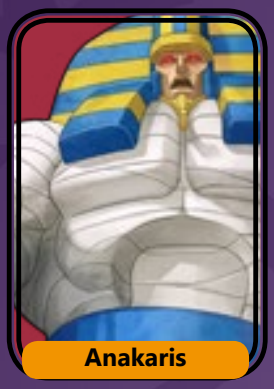
Os combatentes de Darkstalkers Resurrection

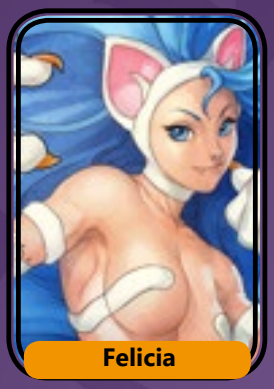

Demitri

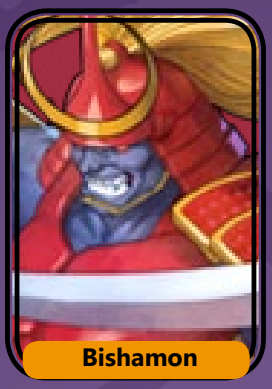

John Talbain

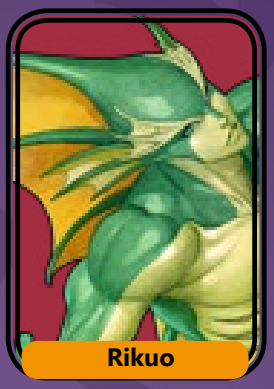
Victor

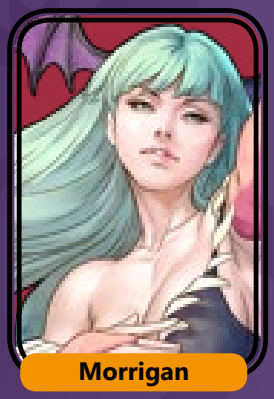

Lord Raptor

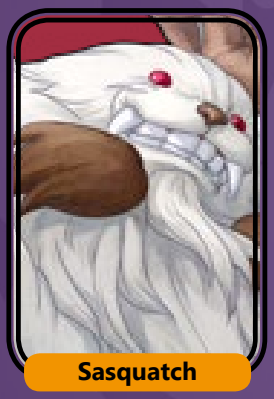

Anakaris

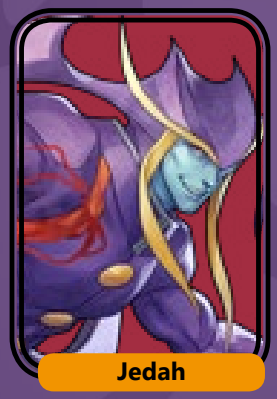

Felicia

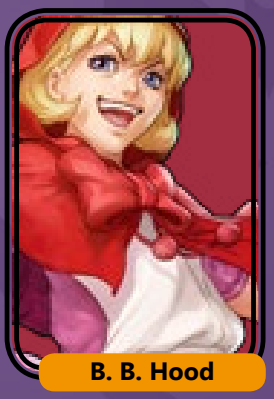

Bishamon

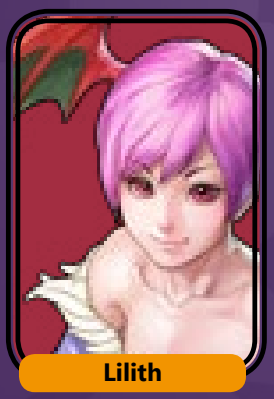

Rikuo

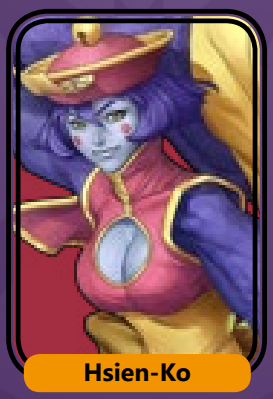

Morrigan

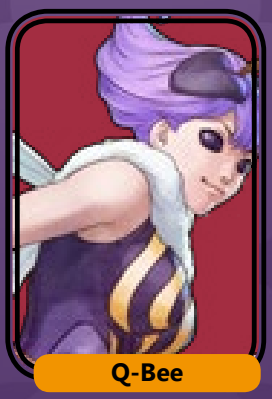

Sasquatch


Jedah


B. B. Hood


Lilith


Hsien-Ko

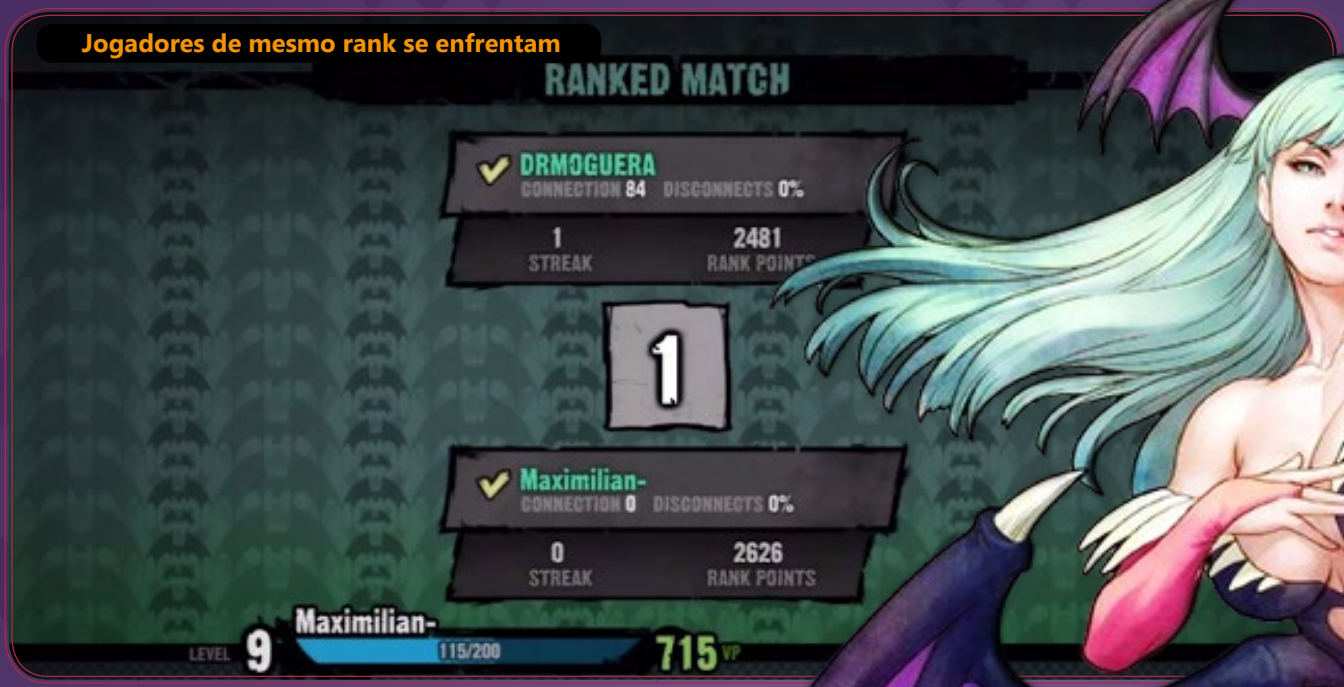

Q-Bee

Após o lançamento do terceiro jogo da franquia, Darkstalkers recebeu apenas coletâneas e versões especiais, deixando os fãs ansiosos por uma continuação de verdade. Segundo Tomoaki Ayano (produtor do jogo), dependendo do sucesso de Resurrection, o desejado **"Darkstalkers 4"** finalmente poderá se tornar realidade. Vamos ficar na torcida. Se depender de Yoshinori Ono — responsável pela série Street Fighter e Diretor Corporativo da Capcom —, que já declarou o seu interesse que o jogo seja produzido, os fãs podem ir se preparando.

Ressurreição de Darkstalkers

Darkstalkers Resurrection não traz nenhuma novidade na jogabilidade ou nos jogos em si. Pelo contrário: ambos estão muito fiéis às suas versões originais dos arcades. A diferença está, de fato, no visual, que recebeu filtros gráficos que permitem uma imagem mais adequada aos televisores de alta definição, suavizando traços e serrilhados. Como é costume ao se colocar esse tipo de filtro em jogos antigos, há diversas outras opções de visualização à disposição dos jogadores. Isso significa que se você quiser jogar com uma imagem mais nítida e em tela cheia, é possível, mas se preferir uma tela mais quadrada (4:3) e com serrilhados, como se estivesse jogando a versão original, basta ajustar as configurações. Existe até uma opção chama "Over The Shoulder" (sobre o ombro), que emula uma visão de alguém jogando em uma máquina de arcade — muito nostálgico.

Uma das novidades que mais chamam a atenção, certamente, é a possibilidade de jogar online, em diversos modos, como sala para oito jogadores, opção de torneio e partidas ranqueadas. Isso tudo sem os famigerados "lags", graças ao uso da tecnologia GGPO (Good Game Peace Out), muito usada em jogos emulados no PC. Esse modo traz, inclusive, a possibilidade de publicar os replays do jogo diretamente no Youtube, o que impedirá que certos amigos possam "esquecer" derrotas esmagadoras — não há argumentos contra provas.



Jogadores de mesmo rank se enfrentam

Mas se você é um novato na franquia ou anda meio enferrujado, é aconselhável, antes de encarar os modos online, passar pelos tutoriais, inclusos em Darkstalkers 3, para dominar os combos e peculiaridades de cada personagem. Outra bem-vinda adição foram os desafios (modo Challenge), encontrados apenas em Night Warriors, que servem para aumentar ainda mais a longevidade do título.

Apesar de interessante, com diversos filtros gráficos e modos online, é bem verdade que **Darkstalkers Resurrection** não é o jogo novo que os fãs tanto aguardam há algum tempo. Contudo, dependendo do sucesso dessa nova coletânea, as possibilidades de um novo jogo numerado são bem plausíveis. Vamos ficar na torcida, enquanto aproveitamos dois dos melhores jogos de luta 2D já lançados.

Prós

- Vários modos onlines sem "lag";
- Diversos filtros gráficos;
- Tutoriais e desafios.

Contras

- A versão de Darkstalkers 3 utilizada não trouxe todos os personagens.

NOTA **8.5**

Darkstalkers Resurrection

PSN / PlayStation 3

Leve a **Revista Playstation Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!

TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

PS3

por **Rafael Neves**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Fernandes

Viajando pelos céus por entre o utópico paraíso e caos infernal

Quantas vezes você já se pegou vislumbrando o céu a imaginar o que se esconde atrás de suas nuvens? Seria o chamado "paraíso"? Ou talvez a possibilidade do perdão? Seja o que for, a imensidão celestial sempre este envolta por promessas. Promessas que muitas vezes podem demorar a se concretizar, mas que, quando enfim são cumpridas, fazem valer cada segundo a mais de espera. É o caso de Bioschock Infinite, uma promessa de quase cinco anos de desenvolvimento, adiada diversas vezes, mas cujo produto final não deixa a desejar: uma fantástica aventura pela cidade flutuante de Columbia, envolta por uma trama de cair o queixo.

Viagens no tempo e espaço, salmos e patriotismo

Depois de explorar a sombria cidade submersa de Rapture nos dois primeiros games dessa fantástica série de FPS, Bioshock Infinite troca a imensidão azul do oceano pelo infinito anil dos céus. Columbia é a bola da vez, uma cidade flutuante onde vivem centenas de seguidores do suposto profeta, Zachary Cumstock, que promete guiar seus fieis ao "novo Éden". Columbia não só traz todo o charme vintage excepcionalmente empregado no resto da franquia, mas também esbanja um ufanismo estadunidense que dá ainda mais identidade ao lugar. Você, Booker DeWitt, atravessa as nuvens até chegar a Columbia com a missão de trazer de volta Elizabeth para quitar um certo débito. O problema é que sua presença não é nem um pouco bem-vinda na aparentemente utópica cidade, uma vez que você é tido como o "Falso Pastor", alguém fadado a atrair desgraça a Columbia.

Assim começa sua jornada para fugir com Elizabeth a qualquer custo da cidade flutuante. A missão demandará um arsenal de variadas armas de fogo e uma diversidade de Vigors, habilidade especiais que substituem os Plasmids dos dois primeiros títulos. Elizabeth demonstra, ainda, poderes sobrenaturais que permitem que ela abra "tears", espécies de fendas no tempo e espaço que tornam possível trafegar entre diferentes realidades. Nessas viagens, você encontrará dezenas de personagens muito bem construídos, sobretudo através das gravações de voz dos Voxophones e dos curtas-metragens dos Kinestoscope.

Infinite não tem medo de mexer com todo o tipo de temática. Temas polêmicos como religião, tabus como racismo e complexidades como viagens no tempo e até mesmo física quântica amarram-se de forma excepcional à história do jogo e fazem de seu roteiro um dos mais exímios dessa geração. Infelizmente, é um tanto quanto complicado inteirar-se na trama, que é expandida ainda mais através da exploração do cenário e do diálogo com as personagens. Apesar de visualmente usar tons mais claros do que a escuridão submarina de Rapture, não se deixe enganar, pois a viagem por Columbia é, sim, repleta de violência e elementos de survival horror.

Deus é brasileiro? Em Bioshock, é americano e super patriota.

Dane-se o meu dedo carbonizado, esse poder é maneiro

Embora não altere o sistema de dificuldade de Infinite, há o desbloqueável modo 1999, que deixa os inimigos mais fortes e resistentes, além de retirar a seta que pode ser ativada para guiar o jogador. Esse modo é torna-se acessível após terminar o game uma vez ou executando a famosa manobra Konami's Code na tela de início do jogo: Cima, cima, baixo baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, O, X. Voi-lá!

Aí você para e pensa: "Essa vai doer"

Fé e razão, suas melhores armas

O gameplay de Infinite é bem semelhante ao de seus dois antecessores, com algumas modificações que fizeram bem à experiência de jogo. Mais uma vez, estamos em um FPS com uma infinidade de características únicas. Além das várias opções de armas, cada uma com suas vantagens e desvantagens, os Vigors é quem dão o toque final a esse shooter. Com essas habilidades especiais, você poderá queimar ou eletrocutar seus adversários, distraí-los com uma chuva de corvos, tornar máquinas inimigas suas aliadas, abusar do magnetismo e até colocar seus inimigos para flutuar.

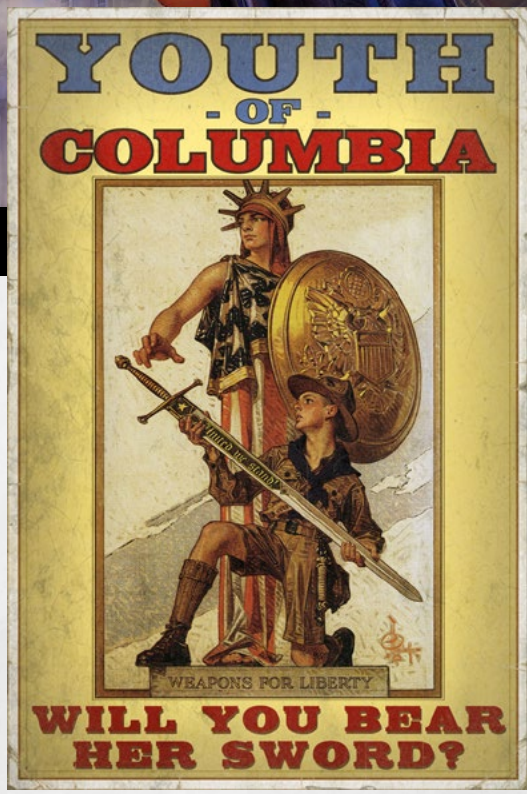
Comparada aos Plasmids, a variedade de Vigors é levemente inferior, o que não é de longe um ponto negativo. A menor quantidade de habilidades facilita a especialização com cada uma delas e torna menos complicados os tiroteios nos quais é preciso utilizá-las ao máximo. Graças a isso, é mais simples fazer combinações de poderes especiais. As batalhas, em Infinite, são, assim, muito divertidas e exploram mais os cenários abertos, por onde os trilhos Zip Lines servem de rápido transporte usando o item Skyhook. A parceria com Elizabeth é outro elemento essencial de jogo. A garota não é nada semelhante à barulhenta Ashley, de Resident Evil 4 (PS2), mas, sim, uma útil ajudante. Ela está sempre a postos para arranjar-lhe suprimentos ou para usar seus poderes paranormais para liberar novos elementos do cenário.

Graças a essa incrível mecânica de FPS e seu enredo primoroso, Infinite quase nunca perde o fôlego. Embora sua duração não seja das maiores, as cerca de 12 horas de jogo são recheadas com frenéticos tiroteios e exploração de cenários. Infelizmente, a alta linearidade do game dificulta a minuciosa exploração dos ambientes, pois não há uma forma prática de retornar aos diversos locais do game em busca de detalhes da história e colecionáveis. Já os confrontos pecam quando o assunto é dificuldade, pois trazem de volta o mesmo sistema de checkpoint do primeiro Bioshock: se você morrer, irá apenas retornar com menos dinheiro e HP, e seus inimigos não voltarão em perfeitas condições. Em outras palavras, torna-se uma saída fácil ir matando e morrendo repetidas vezes até não sobrar mais nenhum adversário.

Divino

A direção de arte de Infinite é um louvor. O mesmo grau de excelência visual visto em Bioshock retorna e ganha um frescor novo com a inédita ambientação de Columbia e os novos inimigos que fazem suas estreias. Quem achou os visuais de Bioshock 2 pouco originais em relação ao seu antecessor vai ter um ótimo motivo para explorar cada um dos ambientes entupidos de detalhes que Columbia oferece. Efeitos visuais de luz e sombra, bem como expressões faciais e outras minúcias visuais são executadas com maestria. Tecnicamente e artisticamente, os gráficos de Infinite são soberbos.

Ao "Infinite" e além



A trilha sonora também não deixa a desejar. As canções aproveitam-se do estilo de época do game para, inclusive, fazer uma homenagem aos Beach Boys e sua canção "God Only Knows", bem como a alguns outros artistas. Mas é logo no início do game que seus ouvidos são cativados por sua melodia, quando você desembarca em Columbia e é recebido por um tranquilo coral religioso. Daí para frente, dublagens, efeitos sonoros e mais músicas mostrarão o cuidado artístico tido com Infinite. Cada faixa abusa de instrumentos musicais e até mesmo de orquestras sinfônicas para esbanjar seu louvor.

Em nome do Big Daddy, da Little Sister, de Infinite, amém

Bioshock Infinite consegue renovar a excelente franquia à qual faz parte, presenteando os donos de um PS3 com um game que já é obrigatório. Mesmo sem o clima macabro de Rapture, sem Big Daddies e Little Sisters, Infinite encontra motivos próprios para levantar voo até os céus. O roteiro é impressionante e é impossível não se sentir impulsionado a ajudar Elizabeth e a protegê-la de seu guardião, o Songbird. Tudo isso enquanto acompanhamos o desmascarar da falsa utopia de Columbia, que, de uma forma suave e natural, deixa de ser aquele paraíso americano e passa a ser palco de guerras e ganância exacerbada.

Embora muito cinematográfico, Infinite não deixa a desejar em sua jogabilidade. Embora o sistema de checkpoints facilite os combates, eles são absolutamente divertidos e as várias mecânicas que o regem dão margem a uma "infinitidade" de maneiras de se batalhar. É um FPS muito original, que não cai na repetição de fórmulas tão comum em seu gênero, galgando o nível de complexidade que normalmente associamos a um RPG. Tempere tudo isso com uma brilhante direção de arte que dá vida a visuais insanos e uma trilha sonora cativante e o resultado é um game que 2013 foi feliz em receber. E não estranhe ao sentir uma total lavagem cerebral com o desfecho do jogo.

Prós

- Enredo interessantíssimo é muito bem dirigido, trazendo à tona os mais diversos e polêmicos temas;
- Mecânica de combate é repleta de possibilidades, o que torna os tiroteios muito divertidos;
- Personagens cativantes, como Elizabeth e até mesmo Columbia, empolgam a jogatina;
- Visuais belíssimos dão um frescor novo ao padrão da série;
- Trilha sonora exímia conta com belas canções e ótimas dublagens.

Contras

- Esquema de checkpoints facilita os confrontos;
- Linearidade do gênero FPS e grande quantidade de detalhes escondidos nos cenários entram em conflito;
- O enredo, em alguns momentos, embola-se, o que pode complicar o andamento do jogo.

Confira uma segunda versão dessa análise disponível no site PlayStation. Clique aqui para um outro ponto de vista a respeito de Bioshock Infinite.

NOTA **9.5**

Bioshock Infinite

Playstation 3

PS3

por **Leandro Fernandes**

Revisão: Rafael Becker.
Diagramação: Leandro Fernandes

MASS EFFECT 3 CITADEL

Conteúdo baixável. É isso que o termo DLC, ou Downloadable Content, quer dizer. A verdade é que DLCs se tornaram uma forma das desenvolvedoras de games manterem o negócio viável e lucrativo mesmo muito tempo após o lançamento de seus jogos. Muitas inclusive retiram parte do jogo apenas para disponibilizar para download - a própria BioWare fez isso com Mass Effect 3. O DLC anterior, Omega, não foi apenas decepcionante, como representa tudo que um conteúdo desse tipo não deve ser. Mas Citadel, o último DLC a ser lançado para o modo single player do jogo, mostrou que a equipe sabe exatamente para que deveria servir um DLC e acerta em todos os pontos, encerrando permanentemente a história de Shepard e seus companheiros da melhor maneira possível.

Um dos erros mais comuns ao se fazer um DLC é perder de vista o público que se está visando. A série Mass Effect tem uma quantidade enorme de fãs, ainda que muitos tenham se mostrado insatisfeitos com o encerramento da trilogia (eu mesmo estou incluído nesse grupo). É uma base fiel, emocionalmente conectada aos personagens e ao universo apresentado ali.

É justamente por isso que o ponto brilhante em Citadel não são os combates ou a trama das sequências de ação e investigação. Ambos são excelentes, mas o que faz Citadel ser indispensável é seu roteiro e sua capacidade de conectar o jogador de forma ainda mais profunda aos personagens. Mas vamos por partes. A história do DLC começa quando Shepard recebe a ordem para aportar a Normandy na Citadel para reparos e aproveitar a licença para desembarcar no apartamento do Almirante Anderson, que está na Terra lutando contra os Reapers.

Obviamente o descanso não dura muito. Um grupo armado ataca Shepard e obriga o protagonista a investigar as origens dessa nova ameaça. Não vou entregar aqui a reviravolta na história, mas o roteiro do DLC é simplesmente perfeito, desde a construção da narrativa até as falas, repletas de referências, piadas inteligentes e sacadas geniais. Pode parecer estranho, mas o clima do DLC é muito comparável ao trabalho de Joss Whedon (o diretor e roteirista do filme "Os Vingadores - The Avengers" e criador das séries "Buffy, A Caça Vampiros" e "Firefly"), com um estilo de humor peculiar e focado no público que já conhece aquele universo. Sabe aquele tipo de piada que você entende e ri, sem precisar de um amigo do lado para cutucar e apontar onde está a graça? Mesmo assim, o roteiro não deixa de lado as piadas mais "abertas", como uma sequência de rolar de rir envolvendo um entregador de pizza.

Absolutamente todos os momentos em que algum personagem fala têm textos impecáveis, que variam do tocante ao engraçado, passando pelo meio-termo bem apropriado a um DLC de despedida.

Shepard tropeça, mas não cai.

Experimentando jogabilidades

Como eu disse, as sequências de ação e investigação de Citadel são excelentes. Isso se deve ao fato da equipe ter misturado os momentos de combate direto com investigação, infiltração e até *stealth*. Um dos momentos mais únicos na série é a invasão de um local específico (estou evitando *spoilers*, relevem a subjetividade), em que Shepard precisa se misturar aos convidados da festa para passar desapercebido, enquanto desliga alarmes e distrai guardas com a ajuda de um companheiro de time.

Esses caras jogam um grupo de granadas contra Shepard. Sacanagem.

Os novos inimigos não são nenhuma grande novidade, mas oferecem alguns dos combates mais desafiadores da série e tiram o jogador da zona de conforto ao mudar mecânicas estabelecidas (um mercenário que usa um escudo feito de energia e que é praticamente invulnerável até que se sobrecarregue esse escudo, por exemplo).

Para fechar o pacote, o DLC não fica contido em apenas uma missão: ele se espalha por várias sequências e leva o jogador para lugares e situações difíceis de imaginar em outras circunstâncias. Mas é terminar a missão "principal" que revela a verdadeira joia em Citadel, que guarda muitas e muitas horas de conteúdo adicional.

Reencontros

Quem jogou a série inteira vai entender bem o que é reencontrar um dos seus personagens preferidos após muito tempo sem jogar. É como reencontrar um velho amigo e ver que vocês ainda têm muito sobre o que falar. Quando termina a missão principal, Shepard ainda pode descansar em seu novo apartamento e receber ou sair para fazer algo com seus companheiros e ex-companheiros de time. Cada um tem um ou dois "encontros". Alguns são hilários, com destaque para Javik (que, aliás, acabou ganhando o meu carinho após tudo isso graças a um excelente trabalho com o personagem) e Traynor. É muito raro eu rir com um videogame da forma que eu ri jogando Citadel, e isso por si só já é motivo para elogios.

Para dizer adeus, vale a pena deixar a guerra de lado.

Perdoem o seguinte *spoiler*. Aliás, se não quiser ler nenhum tipo de *spoiler* sobre o DLC, evite este parágrafo. O verdadeiro ápice é poder dar uma festa, com basicamente todos os personagens que passaram pela equipe de Shepard e sobreviveram para contar a história. Pode parecer ridículo, mas o fato da festa durar horas de jogatina é uma das melhores coisas que poderiam ter feito. Está tudo ali: o roteiro impecável que mencionei, as referências às escolhas feitas no decorrer da série, piadas inteligentes sobre o universo e as relações entre os personagens... É tudo baseado no famoso *fan-service* (quando algo serve descaradamente para agradar os fãs), mas é tão deliciosamente bem feito que isso não é um problema. Mas existem também aqueles momentos em que os olhos enchem d'água com a saudade prévia que você sente daqueles velhos amigos. Até mesmo alguns que se foram deram um jeito de deixar recados para Shepard e eu não tenho vergonha de admitir que fiquei emocionado e senti saudades como se os tivesse perdido de fato.

E como se não bastasse fazer o jogador rir, chorar e ficar rolando na cama de saudades, Citadel traz um monte (e não é exagero) de *sidequests* simples e coisas divertidas para se fazer. A vizinhança do apartamento tem um local com combate simulado (que dá pontos e prêmios de acordo com o desempenho do jogador, e envolve uma série de *sidequests* que podem render uma quantidade insana de horas de jogo), um arcade (com jogos que lembram aqueles que encontramos em *arcades* da vida real, e trazem até *rankings*

com nomes de personagens do universo Mass Effect) e o cassino, com jogos dos mais diversos. Tudo isso permanece acessível após o fim do conteúdo, e não é à toa que Citadel exige 3.3GB de espaço no HD. É muita coisa para se fazer e, principalmente, muito diálogo.

O que eu quero dizer é que é isso que um DLC deveria ser. Ele deveria ser algo que não caberia dentro da história principal a princípio. Algo construído levando em conta o feedback dos fãs e trazendo coisas que os criadores acreditam ter importância para aquele universo. Ele deveria ser longo, mas não só constituído pela mesma coisa que o jogo original tinha. Ele deveria, por fim, ser feito com qualidade e valer cada centavo gasto nele.

A perfeição existe, sim

Quando eu falo de Mass Effect para meus amigos, eu devo soar meio ridículo: como um bobão encantado por um universo ficcional e os personagens contidos ali. Eu prefiro acreditar que Mass Effect é um símbolo de como os videogames podem ser realmente imersivos, e não somente colocar o jogador numa pele pronta em uma linha reta. Eu prefiro acreditar que esses personagens merecem esse meu encanto e que a BioWare criou algo que vai me marcar para a vida toda.

Por isso, ao chegar no final de Citadel, com os olhos cheios de lágrimas e uma sensação de peso (mas ao mesmo tempo de alívio, já que Mass Effect 3 não havia me proporcionado essa sensação de fechamento de forma conclusiva ainda), eu já sabia que queria escrever esse texto, sabia exatamente o que falar e sabia exatamente que essa seria minha primeira (e não duvido que seja a última) nota 10. Qualquer fã de Mass Effect deveria jogar Citadel e encerrar a experiência com a série de maneira apropriada.

NOTA

10

Citadel (Mass Effect 3)

PlayStation 3 - Preço: US$14,99
Disponível na PlayStation Store

SCOTT PILGRIM vs. THE WORLD: THE GAME

por **Alberto Canen**

Revisão: Gabriel Toschi
Diagramação: Guilherme Vargas

Pode parecer estranho falar do game do personagem canadense Scott Pilgrim quase três anos após o seu lançamento, mas o título está em alta novamente, graças ao recente DLC pago que acrescentou o tão aguardado modo multiplayer online, juntamente com um novo personagem: Wallace Wells. E isso muda muita coisa, já que, finalmente, podemos jogar com aqueles amigos que moram distante. O jogo é para todos aqueles que curtem os beat 'em ups dos anos 1990, pois ele é todo ambientado nos clássicos das pancadarias da era dos 8 e 16-bits.

De volta aos anos 1990

O que não falta em Scott Pilgrim vs. The World são referências aos jogos retrô de consoles renomados, como o "Nintendinho" (NES), Super Nintendo, Master System e Mega Drive. O mapa do jogo, por exemplo, é nitidamente baseado no de Super Mario Bros.; outra homenagem aos jogos do encanador bigodudo é a banda de Scott, que é chamada de "Sex Bob-Omb" e tem um Bob-Omb como símbolo. O nome do jogo, Scott Pilgrim vs. The World,

é baseado no título The Simpsons: Bart vs. the World. Claro que o clássico Street Fighter 2 não poderia ficar de fora, Scott aplica dois golpes claros da franquia: o heel kick da Chun-Li e o Tatsumaki Senpukiaku (meia lua pra trás + chute) do Ryu/Ken, e quando um dos ex-namorados do mal é vencido, o famoso "K.O." em câmera lenta também aparece. O esquema de coletar moedas e utilizá-las para melhorar os atributos do personagem foi completamente tirado de River City Ransom. A última fase acontece no Chaos Theater, de Earthbound. Ainda há referências a muitos outros jogos, como Altered Beast, Castlevania, Golden Axe, Streets of Rage, Double Dragon, Teenage Mutant Ninja Turtles etc. Vale mesmo a pena reparar em todos os detalhes e se divertir bastante com a nostalgia que o game nos brinda.

Espancando os ex-namorados da Ramona

Scott Pilgrim, sua namorada Ramona Flowers e mais dois amigos da banda, Kim Pine e Stephen Stills, devem derrotar os sete ex-namorados: Matthew Patel, Lucas Lee, Todd Ingram, Roxanne Roxy Richter (sim, uma garota), os gêmeos Katayanagi e Gideon Gordon Graves, além de vencer o NegaScott, que é o Scott maligno (Lembra o Dark Link, não?), que pode ser desbloqueado como personagem jogável. Ainda há dois personagens que podem ser adquiridos por DLC: Knives Chau e Wallace Wells.

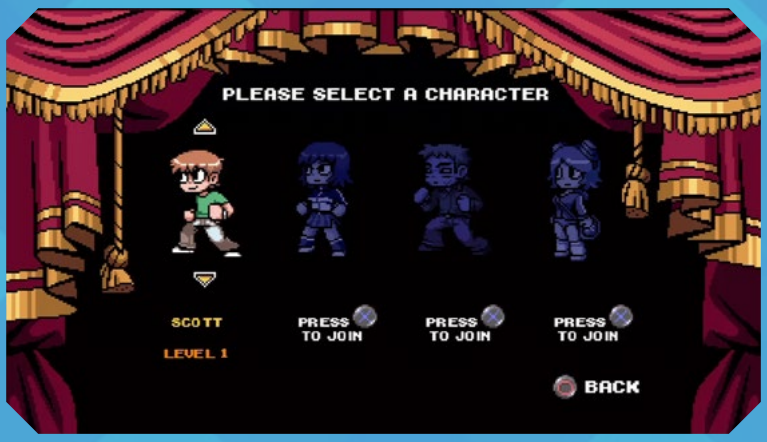
Cada um dos lutadores tem os seus ataques e habilidades próprios, que vão sendo desbloqueados conforme se passa de nível (16 ao todo). Também existem atributos a serem maximizados (STG/DEF/WP/SPD). Mas no começo, como acontece nos RPGs, os

personagens começam do zero, o que torna o jogo bem desafiador, principalmente se jogado em modo single player. Devido à escassez de golpes, é necessário esmagar bastante os botões, pois não existem muitas alternativas, porém, com o tempo e novos golpes sendo adquiridos, as lutas também vão ficando mais interessantes, pois existem muitas sequências para serem aplicadas. Não dá para enjoar, mesmo contra os inimigos mais genéricos.

Uma forma de melhorar os atributos é comprando itens nas lojas do jogo — principalmente as secretas. Por isso, é importante coletar as moedas que os inimigos deixam pelo caminho, pois vão facilitar muito a sua vida. É possível também comprar um item para viagem, acrescentado logo à barra de vida, que quando chega a zero, tem o extra consumido.

Os chefes (ex-namorados) também têm suas habilidades próprias e cada um possui um esquema para ser derrotado. Como sempre, quando há mais de um jogador para ajudar fica mais fácil, mas jogando sozinho também não será tanto problema.

Quem curte os clássicos beat 'em up da era dos 8 e 16-bits vai aproveitar bastante o game com todas as suas referências aos jogos antigos, principalmente agora, que é possível jogar online de forma cooperativa com até três amigos. Por isso, Scott Pilgrim vs. The World continua sendo um dos melhores jogos disponíveis na PlayStation Store.



THE CAVE

por **Alberto Canen**

Revisão: Gabriel Toschi
Diagramação: Guilherme Vargas

Produzido pela Double Fine Productions (Psychonauts e Brütal Legend), The Cave foi criado pelo aclamado desenvolvedor Ron Gilbert (Monkey Island e Maniac Mansion). O jogo, que mistura os gêneros plataforma e aventura, conta a trajetória de sete personagens distintos que devem explorar uma caverna misteriosa com o intuito de realizar seus desejos mais íntimos. Contudo, nada é tão simples como possa parecer e eles terão muitos puzzles para resolver antes de conseguir o que pretendem. Tudo isso imerso em muito humor, característica das obras de Ron Gilbert.

Os personagens do jogo são de diferentes épocas, cada um com um poder especial e com um desejo diferente para adentrar a Caverna, que supostamente deve garantir esse desejo, mas não sem antes providenciar uma boa dose de desafios. Apenas três deles podem ser escolhidos por vez para cada incursão dentro da Caverna. Dessa forma, para resolver o jogo por completo é necessário jogar pelo menos três vezes, na medida que cada personagem possui uma área própria que pode ser acessada apenas por ele, como o caipira (Hillbilly), que tem a capacidade de segurar o fôlego por muito tempo e pode passar por uma área subaquática para alcançar outra localidade da Caverna.

O problema dessa fórmula é que, em cada nova aventura, existem três partes que são comuns a todos os personagens e outras exclusivas de cada personagem. Por isso, já na segunda incursão, mesmo com três heróis diferentes, a parte comum torna-se repetitiva, já que um puzzle depois de resolvido perde completamente a sua razão de ser. A terceira e última aventura acaba por ter muito pouco de novidade para se ver — apenas do último personagem que ficou faltando — e muitas áreas repetidas.

Apesar desse problema de repetição dos puzzles, não dá para negar que o humor apresentado por Ron Gilbert em The Cave é algo que vale a pena ser visto mais de uma vez. Além do mais, é bem mais rápido passar pela áreas repetidas na segunda vez. Mesmo assim, pode incomodar alguns jogadores.

Plataformas e desafios

Cada personagem pode levar apenas um objeto em mãos, que pode ser encontrado pelo

cenário, não sendo necessário guardar itens em uma bolsa para usá-los posteriormente, ou seja, nada dos famosos inventários. Dessa forma, mesmo os iniciantes no gênero de aventura não terão dificuldades de jogar, pois o formato dos puzzles está voltado para os desafios, e não para fórmulas mais complexas, o que acaba deixando a jogatina mais dinâmica.

Como dito anteriormente, The Cave é uma mistura dos gêneros aventura e plataforma. Se o jogo brilha em relação à resolução dos puzzles, o mesmo não pode ser dito quanto aos momentos que precisamos andar pelo cenário de forma ágil, principalmente ao subir e descer por escadas ou por cordas. É um processo tão lento que chega a chatear quando passamos por uma mesma parte novamente e ela tem alguns desses obstáculos.

Apesar disso, a utilização do estilo plataforma realmente é um bom recurso. Segundo Ron Gilbert, é uma forma de ajudar os jogadores a resolverem os puzzles nos quais estão com mais dificuldade, pois o simples ato de correr, pular e escalar em cordas utiliza uma parte do cérebro enquanto a outra parte fica com mais liberdade para resolver os problemas. É a ideia de dar uma volta para pensar melhor sobre um determinado assunto.

Desafios a três

Os puzzles apresentados pelo jogo não são tão complexos a ponto de fazer o jogador ficar estagnado por muito tempo, mas também não são tão óbvios que simplesmente passemos por eles sem pensar muito. O pessoal da Double Fine encontrou o ponto exato para divertir sem comprometer a jogatina. Algo interessante está no fato de muitos puzzles só poderem ser resolvidos com a colaboração dos três personagens, que devem ser colocados estrategicamente para a resolução de um único problema, bastando apertar no D-Pad para alternar entre eles.

The Cave conta ainda com a possibilidade de jogar localmente de forma cooperativa com até três jogadores. Entretanto, Gilbert preferiu não acrescentar uma opção de tela dividida, pois, para ele, isso faria que um jogador fizesse algo bem diferente do outro, principalmente se um for mais habilidoso. A ideia de Ron é a de manter as pessoas unidas, garantindo que elas realmente estejam engajadas em cooperar.

Depois de muitos anos, finalmente pudemos nos deleitar com um jogo com a assinatura de Ron Gilbert, famoso pela excelente série Monkey Island. The Cave mostrou-se um jogo muito divertido, que demonstra a personalidade carismática do desenvolvedor. Esperamos que não haja um novo hiato prolongado até o próximo jogo desse excelente criador de games e que esse seja apenas o primeiro de uma grande sequência.

Lara Croft and the Guardian of Light

por **Alberto Canen**

Revisão: Gabriel Toschi
Diagramação: Guilherme Vargas

Em 2010, quando Lara Croft and the Guardian of Light foi lançado, a franquia Tomb Raider encontrava-se estagnada e com vendas bem abaixo do esperado. Pensando nisso, o pessoal da Crystal Dynamics desenvolveu um jogo com uma fórmula diferente do que os fãs estavam acostumados. Para garantir tal liberdade, a melhor saída foi não lançar um título canônico da série, e sim um spin-off — tanto que o jogo sequer recebeu "Tomb Raider" no nome. Dessa forma, pudemos ver a heroína favorita dos games de uma forma bem diferente do que estávamos acostumados até então, e isso não foi ruim.

Tumbas, relíquias, civilizações antigas... tudo aquilo que você já está acostumado

O enredo do jogo gira em torno de um mito asteca, que conta sobre uma catastrófica guerra ocorrida há mais de dois mil anos entre as forças da humanidade, lideradas por Totec (Guardião da Luz), e as forças de Xolotl — o Guardião das Trevas. Graças a um artefato chamado "Mirror of Smoke", Xolotl pode invocar uma horda de monstros abissais, massacrando os guerreiros de Totec, que conseguiu, no final, aprisionar o maligno Guardião das Trevas no próprio artefato, tornando-se seu eterno vigilante, em forma de estátua de pedra. Com o tempo, o Mirror of Smoke virou um mito e se encontrava perdido em algum local secreto. Mas, naturalmente, nada está escondido o suficiente para Lara Croft. Como era de se esperar, mercenários roubam o artefato, o mal é liberado e Lara precisa enfrentá-lo pelo bem da humanidade. Mas, dessa vez, ela não lutará sozinha e contará com a ajuda do próprio Guardião da Luz: Totec.

Cooperando e competindo

Pela primeira vez, Lara tem um parceiro, com quem divide a tela em uma visão isométrica (estilo Diablo), bem diferente da típica visão em terceira pessoa dos outros jogos da franquia. Não há tela dividida e se os personagens se afastam um do outro, o zoom diminui até certo ponto para enquadrá-los.

Os elementos de cooperação (local ou online) são muito bem executados e cada personagem tem habilidades únicas que se complementam de forma a resolver os diversos puzzles. Lara

faz uso de uma corda com gancho, com o qual ela pode alcançar locais distantes e criar uma "ponte" para Totec passar — algo meio difícil de imaginar na vida real: uma garota segurando uma corda para um homem andar por cima; o Guardião, por sua vez, possui uma lança, que ele usa para criar uma "escada" para Lara pular em cima e subir em pontos elevados (ele pode lançar quantas quiser), e tem um escudo, no qual Lara pode subir para alcançar locais mais altos — melhor que dar "pezinho". Interessante notar que, se o jogador preferir encarar a campanha solo, o jogo não providenciará um Totec controlado por inteligência artificial e deixará Lara com mais habilidades, compensando a ausência do parceiro.

Apesar de um modo cooperativo bem arquitetado, existe um "quê" de competição. Mas não é nada de exacerbado e está mais ligado à pontuação. Quanto maior o número de inimigos derrotados e tesouros encontrados pelo jogador, maior será a sua pontuação ao final da fase. Há até leaderboard online para comparar os seus resultados com o resto do mundo. Mas se você não se liga muito em contar pontos, provavelmente nem notará que está competindo de alguma forma.

Aposta que deu certo

A ideia de alterar a fórmula de uma séries de sucesso como Tomb Raider pode parecer por demais ousada, mesmo que se trate de um spin-off. Contudo, o pessoal da Crystal Dynamics provou que é possível trazer novos ares mesmo para uma franquia de peso. Lara Croft and the Guardian of Light trouxe a essência de Tomb Raider, mas com uma visão diferente. Ainda temos puzzles, tumbas, inimigos e tesouros de antigas civilizações, mas dessa vez recebemos um companheiro para dividir a ação e uma visão isométrica da tela, que muda a forma como o jogo é encarado. Talvez seja um pouco demais para ser lançado em disco físico, mas moldou-se perfeitamente à distribuição por lojas virtuais.

PlayStation BLAST

Confira outras edições em:

revista.playstationblast.com.br